Alieni, Semidei ed Immortali

I Leitmotif Tematici Strutturali nella PluriLogia

(a cura del gruppo Vì — Tarcìsio Astronnàrdi — ‘Vì’; integrazioni del gruppo Pàncer — Romèsto Trincagliùto — ‘Doréamon’ e di Rìddler).
(*Editor di bozze : Vì, Pàncer*).

Nel seguito del testo, le sei Branche della PluriLogia verranno referenziate con brevi lettere tra parentesi graffe, come segue :

{A} Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani.

{B’ e B”} La Terza Guerra Interrogativa (prequel) ed Il Contrattacco Interrogativo (sequel).

{C’ e C”} G.E.G di Napoli (prequel e sequel).

{D} Rocca di Stella.

{E} I Venti del Giravàgo.

{F} La Parola Sepolta.

Alieni classici, semiclassici e non

{A}

In Cronache di Constance e delle Stirpi Originarie dei Guardiani, che si svolge in uno scenario di grande vastità e di tipo Sci–Fi nel senso più canonico, di elevato livello tecnologico medio paragonabile ad un lontanissimo futuro, gli Alieni sono la regola, anche se predominano notevolmente quelli antropomorfi. Questo sembra essere dovuto ad una pregressa enorme fase di espansione della Gilda dei Viaggiatori (nome scelto in omaggio al ciclo di Dune di Herbert e con anche una simile funzione, sebbene di minore rilevanza) e probabilmente a strategie eugenetiche e di ingegneria genetica avanzata, tali da avere adattato gli umani a condizioni di vita diverse. La LierDuchessa di Ralder ed in generale i Ralderiani dei Mondi Fluviali sono quasi anfibi, ad esempio.
Totalmente separati da ciò, ed in costante frizione con alcune delle Grandi Casate, c’è poi il Regno Multistellare Utrexiano, dominato dai Varani Centauri o Centaurosauri. Sono creature scientificamente del tutto plausibili, la cui belligeranza e litigiosità potrebbero renderli paragonabili, se non nell’aspetto esteriore almeno nello spirito, ai Klingon di Star Trek. Essi non sono tuttavia integrati in nessuna misura nella Gilda ed entro il loro impero, piuttosto vasto, sono interamente sovrani. La loro spocchia finisce spezzata dallo scontro con i Guardiani di Constance (le Statue Viventi). Tar ‘Tempesta’ Mac O’Breen in particolare, Trasformato e munito degli Artigli, incide a fuoco nelle loro armate il terrore del loro stesso Dio malvagio : T–Rog, a cui essi stessi lo paragonano per la tremenda letalità in combattimento.
I DemonIbridi. Queste creature, questi abomini, non costituiscono una singola specie univoca, ma un coacervo di entità solo parzialmente biologiche, incrociate con androidi in modo inscindibile. Per la parte biologica derivano praticamente da qualsiasi specie su cui gli Antichi Demoni siano riusciti a gettare la loro influenza, tramite il Varco di Ùltam. (Soltanto i Pardi Constantiani ed i Guardiani stessi, specie se Trasformati, paiono immuni a questa corruzione, pur potendo comunque venire Soggiogati). L’influsso Demonico ha forgiato i DemonIbridi impastando macchine e qualsiasi materiale genetico trovato ovunque. Sono pertanto cyborgs estremamente eterogenei tra loro, anche per rango e potere distruttivo e mentale.
I Demoni stessi, tuttavia (e ciò vale sia per i Grandi Demoni, distrutti molto tempo prima dai Guardiani, sia per gli Antichi Demoni, estintisi spontaneamente in precedenza ma riportati a nuova vita da un improvvido

archeologo, tale Àkorn Drolm, in visita al Santuario Demonico), non possono essere considerati Alieni nell’accezione canonica Sci–Fi che vale per tutte le altre specie del Libro. Essi sono ontologicamente più simili a veri Diavoli della tradizione giudaico cristiana, eticamente connotati e votati al Male, poiché prodotti come emanazione diretta della volontà di seminare il caos del Dio maligno : Bròndor, il Grande Uniformatore. I Diavoli sono fatti dalla materia ordinaria tratta dall’Universo di Arianna, ma la loro anima scaturisce direttamente dall’Altrove, dalla prigione, in una Dimensione separata, in cui l’Altissimo si è auto esiliato traendo a sé Bròndor, per preservare la Piccola Vita. Non sono quindi, né vogliono esserlo, scientificamente plausibili o anche soltanto molto indagati e sviluppati in tal senso. Interrogarsi a fondo sulla loro natura ultima è come porsi tale domanda su Lucifero. Non ci può essere una risposta, o si crede all’impostazione cosmogonica manichea alla base, o no, ma la cosa finisce lì. Il testo si astiene dalle ingerenze scientifiche nella sfera religiosa. Quindi ai Demoni veri e propri spetta uno status diverso, ma non di Alieni.

{B}

La Guerra Interrogativa (prequel) ha uno scenario di sottofondo di pari vastità, anche se meno definito. O piuttosto è il focus dell’azione, almeno nel prequel, ad essere puntato sulla realtà locale Irongardiana, su una piccola Luna ed il suo sistema, e solo di rado il campo si allarga, anche molto (mentre nel sequel il campo diventa praticamente infinito), come nel viaggio di T.G.B. e la sua fata bionda nel Labirinto Interrogativo. Constance ed Ìrongard sono, con tutta evidenza, archetipiche *, due distinte implementazioni del medesimo Leitmotiv, ma mentre la prima sin dal principio ha un ruolo di spicco assoluto entro la Gilda, la seconda è inizialmente in apparenza insignificante. Questo perché ai più sfugge essere stata un Mondo del Contatto, fertile luogo di origine di folte schiere di Iniziati al Labirinto Interrogativo. Ma, diciamo pure, Ìrongard parte molto in sordina.

* Il Leitmotiv della Luna Pesante o Luna Greve, per quanto di grande importanza in due Branche, è stato usato in modo non sistematico nella PluriLogia, mancando o quasi negli altri. Infatti Kh’Lor, Kroangst e Lad non sono assimilabili a questo archetipo (che parzialmente eredita da Arrakis di Dune l’idea di un duro scrigno delle stirpi elette guerriere, a cui toglie l’aridità, ma aggiunge una gravità terrificante e, nel caso di Constance, anche un fondo di radiazione ostile). Neppure il sistema del Giravàgo / Arca Slavonica Drakul si ravvede questo Leitmotiv. Evidentemente, ci aveva già dato tutto quel che ci sembrava giusto trarne in due soli libri, diversamente dall’archetipo dell’Energumeno e quello dell’eroina guerriera alla Lady Oscar, che sono stati istanziati in tutte le Branche.

Ne La Guerra Interrogativa esiste una sorta di istituzione (di natura però essenzialmente militare e giudiziaria, laddove invece la Gilda dei Viaggiatori aveva in prevalenza natura commerciale e feudale) quasi imperiale e molto antica : I Cavalieri del Cosmo, dotati di un’aristocrazia molto illuminata e saggia : i Patrizi Taradiàni. In tutte le galassie di cui si parla vige la sorta di pax romana dei Cavalieri, amministrata da governatori nominati dal Centro : i Regolazionisti Centrali di Galassia. Questa struttura (onestamente non troppo simile all’Impero Trantoriano decaduto di Asimov e molto poco indagata nel prequel) è essenzialmente sana e funzionale, nella sua duratura età dell’oro, anche se non mancano gravi episodi di vessazioni e corruzione locale. Ìrongard ne diventa vittima e ciò ne causa l’insurrezione e le apocalittiche scosse telluriche che, nel prequel e sequel, giungono a squassare tutti gli universi paralleli. In questo scenario si aggirano, senza particolare rilevanza, molte specie, non sempre antropomorfe od umanoidi (talvolta coesistono, ma i non umani tendono a rappresentare minoranze). I Taradiàni stessi invece non appartengono né derivano dall’enclave umana. Nel sequel, con l’allargarsi del campo d’azione, gli Alieni si infittiscono, ma anche lì rimangono un elemento al contorno : inevitabile in uno scenario così vasto ma senza particolare influenza. Ciononostante alcune specie nel sequel si distinguono per valore, e ciò in entrambi I Due Tutti (vedansi i fieri e valenti guerrieri Draosoràsi, umanoidi semifelini ed i loro Gnàuli, grossi felini analoghi ai Pardi ma telepatici e solo quadrupedi).

Gli Interrogativi hanno invece uno status peculiare che li estrania persino dall’Alienità. Si potrebbero definire come gli Alieni degli Alieni. L’unica parentela letteraria un po’ estrapolata e forzata è col libro Flatland. Non si possono neppure considerare Dei o Semidei : essi sono esseri a dimensionalità superiore e non quantistici,

quindi non soggetti al Tempo così come lo conosciamo. Non è possibile descriverli in modo adeguato in un articolo, e a stento lo è stato / sarà in due ponderosi volumi. Solo leggendo La Guerra Interrogativa e, soprattutto, Il Contrattacco Interrogativo, può forse ricavarsene una qualche cognizione.

Lo stesso (anche se non sembra ! Ma è un inganno) vale per i loro avversari di sempre : Le Ali Nere. Nel prequel la loro natura è descritta secondo un paradigma stilistico quasi mai usato nella PluriLogia (che usa ed abusa molto spesso della Voce Narrante Onnisciente) : quello dell'esperienza diretta dei nostri amici. E questo porta ad una conoscenza in realtà falsata, in quanto filtrata da tale esperienza ed apprendimenti empirici. Le Ali Nere sono in effetti l'unico vero elemento di puro Mistero della Saga. Solo nel sequel si scopre la loro vera natura, molto più complessa di quanto già non s'intuisca illusoriamente nel prequel. Persino i possenti Titani Interrogativi l'avevano fraintesa, emerge, grazie ad una casuale scoperta di Micia Fugnétile. Riteniamo tutti, in particolare Rìddler che di entrambe le entità è il padre ispiratore, che né gli Interrogativi né le Ali Nere possano venire classificati come Alieni.

Nota di Rìddler : inizialmente, ma per lungo tempo, lo spelling Interrogativi era stato alternato a due altri sinonimi. Il primo era Misteri, il secondo il simbolo del Punto Interrogativo sinistrorso (allo specchio), che Rìddler ancora oggi adotta per firmarsi insieme alle Picche, e che ha voluto nel nostro emblema al posto di un pen name. Gli Interrogativi sono un culto, per noi, qualcosa di esoterico ed ostico. Rìddler si è spesso chiesto che impatto avrebbero avuto su un povero lettore, resistendo molto a lungo all'idea della pubblicazione de La Guerra Interrogativa.

Vampiri

Le Ali Nere, prescindendo dalla loro natura intima, si reincarnano nei Reami Quantici invariabilmente in forme "vampiriche", in simulacri che essi stessi chiamano Vampiroidi e Protovampiri. Ora queste creature sono effettivamente vampire, poiché si nutrono di sangue. Tuttavia, sempre a detta di Rìddler, il loro Vampirismo concreto non è che una perversa e deliberata scelta progettuale, che rispecchia la loro malvagità interiore. Si è trattato di una decisione presa a tavolino nell'Altro Tutto, nella loro Metà del Tutto dove dominano : infatti non è un morbo, contagioso o ché. I Dominatori hanno fatto tale scelta malvagia per prevaricare in maniera oscena i dominati, i prigionieri e gli schiavi. Le entità originarie delle Ali Nere provengono dalla Matrice o Dimensione Interstiziale, sono entità del NON Tempo prive di attributi quantici : avrebbero potuto scegliere simulacri di qualsiasi natura per reincarnarsi, non avevano vincoli di sorta. Hanno optato per specie vampiriche, create modificando pipistrelli ed affini, per terrorizzare gli Abitatori dei Reami Quantici, perché il loro spirito trovava risonanze con questi parassiti.

Nota di Riddlér : I Cordi stessi o Zodzurg (non approfondiamo per non spoilerare il sequel !) sono parassiti, parassiti oligodimensionali che ingannano ed infettano i Proto–Interrogativi neocreati. Vampiroidi e Protovampiri sono vampiri non per necessità o per condanna, ma per reprobo disegno, l'Oscuro Disegno, e non hanno nessuna valenza romantica. Sono ciò che di più spregevole esista. Male puro, al di là di qualsiasi pentimento o redenzione. Per questo tra loro e gli iniziati del Labirinto Interrogativo non ci può essere pace né mediazione. Ne resterà soltanto uno ! (cit)

{C}

In G.E.G. di Napoli l'ambientazione è, almeno in apparenza *, puramente Fantasy, ed in quanto tale ci sono Razze / Specie diverse in gran varietà (mancano di fatto solo i Nani alla Tolkien), ma il concetto di Alieno è qui ben poco pertinente. L'Alienità fa riferimento ad una norma, ad uno standard (quello umano) uniforme, unanimemente riconosciuto, e si definisce in contrasto ad esso. Perde abbastanza di significato in un contesto così fortemente multietnico / multirazziale / multispecie. O meglio, l'unica discrimine a questo punto rimane soltanto la provenienza da un Altrove. Ed ecco che si arriva al punto successivo !

Paradossalmente, su Lad, i due unici, veri Alieni (per provenienza), sono i due umani : GEG stesso ed il Morgoth (anche se ciò non è di pubblico dominio). Sono gli unici due viaggiatori Inter Dimensionali (il primo

per caso, per intermediazione del Vìgiero, il secondo per intenzione). In un crogiolo poliedrico dove convivono varie specie correlate agli Elfi, ai Sidhe, a Gnomi, Fauni e Folletti e rispettive femmine (Silfidi, Driadi e Ninfe), Elementali e Draghi, Centauri, Demoni e Vampiri, tutti quanti autoctoni di Lad, gli unici due veri estranei sono i due Terrestri, pur essendo esteriormente umani quanto NorthLander, EsterShan, Ruhjan e SouthLander. Fortunatamente per GEG, Lad è un po' come Tscai di Vance : un porto di mare tanto variopinto che nessuno fa caso alle sue stranezze o si pone il problema. Inoltre, siccome su Lad tutti credono alla Magia, e lui, anche se non per suo merito (gli deriva dal possesso del Vìgiero, dal patto stretto con lo strano gatto randagio trovatello), nessuno ha difficoltà ad accettare una provenienza dall'Altrove né i suoi poteri speciali (la Nullomagia).

* Il contesto non è interamente e puramente Fantasy per la commistione con due elementi disomogenei. 1) la stirpe degli Arcangeli Distruttori (nella trama conosciuti anche come Legislatori, vedasi Dògonod), che non è di matrice fantasy ma puramente religiosa, richiamandosi alla tradizione giudaico cristiana. 2) L'elemento scientifico incarnato dal Mòrgoth (Donovan Fergus Wallace è un matematico del futuro che ha 'inventato' o forse riscoperto la Magia ed il Viaggio Inter Dimensionale attraverso una bizzarra matematica, molto razionale e sistematica, che lui chiama le Trasformazioni Mulsoriali), che costruisce un supercomputer e molte macchine ed armamenti ispirati alle tecnologie del futuro della Terra in rovina, da cui proviene. Lui che dai Demoni autoctoni è considerato non solo un Demone, ma il loro Messia Nero, è in realtà un umano che vive di scienza, per quanto la sua scienza sia astratta e non plausibile per noi. Questo è un dettaglio : non è importante cosa la matematica delle Trasformazioni Mulsoriali possa sembrare a noi, è importante la relazione che essa ha con le altre vere Magie di Lad. È diversa, sorge esclusivamente dalla possanza teorica della sua mente astratta, quindi per confronto è scienza ad ogni effetto ! La magia si fonda sulle stesse leggi fondamentali, ovviamente, ma sta alla Magia del Morgoth come l'Alchimia sta alla Chimica. Il Morgoth la esprime con astruseequazioni, il Vìgiero la respira e la sente coi visceri, la Decima Spada (Lèdgering) la porta cristallizzata in sé stessa. E le macchine che usa, incluso AREK, sono scienza, non magia. Eppure come si dice, qualsiasi tecnologia abbastanza sofisticata appare indistinguibile dalla Magia agli occhi degli incolti : quindi tutti i Ladian, inclusi i suoi servitori Demoni, lo considerano il più potente Mago mai esistito.

{D}

In Rocca di Stella il tema degli Alieni e dell'Alienità è molto sfaccettato, trattato con equilibrio e soggetto a sostanziali variazioni al mutare del punto di osservazione e del maturare della consapevolezza. Ciò perché gli umani sono gli eredi, totalmente imbarbariti ed immemori del proprio retaggio, della grande espansione coloniale dell'umanità, che ha lasciato molti insediamenti dispersi durante Il Grande Riflusso Indietro. Gli abitanti di Kh'Lor non sono veri autoctoni, sono lontani eredi di coloni terrestri, che hanno da lungo tempo dimenticato il proprio retaggio e le tecnologie avanzate. Ma su Kh'Lor non sono i soli ospiti.
Il Dio Sotterraneo degli Hochàim (noto a loro anche come Sire Ardente o Sire Fiammeggiante), per la gran parte della trama è reputato un Dio e solo nel finale rivela la propria vera natura (che pure esso non ha mai nascosto od inteso celare ad alcuno : sono i limiti mentali dei suoi accoliti ad impedir loro di comprenderla). Esso è un Alieno, duro e puro, anche se a stento concepibile. Si tratta di un'entità longeva vari milioni di anni, evolutasi sulle stelle di neutroni ed essa fatta essenzialmente di ghiaccio di neutronio e materia strana, particelle esotiche e forse persino materia oscura, dotato di una massa di molti miliardi di ton che rivaleggia col nucleo planetario, nei pressi del quale riposa la gran parte di esso pur potendo, al contempo, operare in superficie mediante propaggini di una sorta di metallo liquido. Più che di tecnologia, è dotato di potere intrinseco straordinario, di un sapere sterminato e memoria sconfinata. Per questo, agli occhi degli Hochàim, che pure mai ne sperimentano la sua mera ed intera essenza, interagendo solo con alcune sue appendici periferiche, è indistinguibile da un Dio. Tra le altre cose, esso (e solo esso) conserva memoria di incontri con gli antenati degli umani locali (quelli che negli annali della Marca di Waalgàryon sono descritti come Gli Amici, ossia cittadini della potente Repubblica Celeste). Questo colossale, smisurato Alieno non ha alcun conflitto di interesse coi Kh'Lorian, non è in competizione, e per quanto possibile cura di interferire poco col loro sviluppo perché prova pena per creature così effimere e fragili.

Gli altri veri Alieni, ma che non sembrano tali (neppure dal nome !) sono i Diavoli Corruttori. Essi stessi si definiscono La Stirpe Senza Tempo. I Diavoli Corruttori non hanno analoghi nella PluriLogia, in quanto sono entità puramente termiche, la cui essenza è calore puro, e dominano il caos e l'entropia in modo sublime, e sono maestri anche nella trasmissione e distribuzione del calore (vedasi la Tessitura delle Bave Magmiche). I Diavoli sono giunti a Kh'Lor al modo classico in cui viaggiano tra i mondi come una pestilenza : come parassiti sulla "pelle" (la Membrana di Fase) di coloro che chiamano con reverenziale timore il Titano Al Centro Del Mondo : lo stesso Alieno supermassiccio summenzionato. Alla superficie del Titano (il Dio Sotterraneo) ci sono flussi di energia intensi, che consentono al Diavolo Supremo (il Sòqqurad, che il Titano chiama con estremo disprezzo Lo Sporigeno) di sopravvivere al vuoto siderale ed all'impatto con pianeti ed asteroidi, ed all'annidamento sul nucleo metallico. Appena giunti i Diavoli Corruttori sciamano via e di disseminano nel sottosuolo più superficiale (non possono andare così in profondità, la temperatura è troppo estrema).
Sebbene la loro essenza sia immateriale (sono informazione codificata nel rumore caotico, termalizzato, di flussi termici controllato), i Diavoli hanno bisogno stringente di materia e di qualche tipo di reazione chimica o di flussi termici naturali, a cui agganciarsi, e che sfruttano come motore termodinamico. In ciò sono molto diversi dagli Alieni elettromagnetici come gli Shyeezaar, che possono viaggiare nel vuoto assoluto. Questo per gli umani è un problema, poiché competono per risorse naturali, in particolare il carbone, sorgenti termali, vulcani. E comunque sono una specie odiosa, parassitica, che non ha alcuna considerazione per alcun'altra specie. Per questo il Titano li disprezza tanto, ma non ha la capacità di individuare lo Sporigeno in ogni contesto, perché esso è un camaleonte molto abile. Solo l'aiuto di due gemelle telepati, con un misterioso dono, lo aiuta a stanare il Diavolo Supremo (mentre già produceva la Megaspora, accingendosi ad incistarsi nella Membrana di Fase come una semplice 'macchia'). Si tratta di una collaborazione che giova più a Kh'Lor che a lui (a cui i Diavoli non possono fare alcunché se non macchiare la sua scorza impenetrabile), ma che è ben felice di assecondare per amor loro.
Poi ci sono Alieni immortali, il ché è un tema molto divisivo per noi, che ci poniamo sempre il problema della plausibilità, e quando la violiamo vogliamo farlo per scelta deliberata e non per costrizione, o peggio senza esserci posto il problema delle sue implicazioni. Qui sorvoleremo su quelle psicologiche (che sono molto indagate nella Branca {6} : il tema della solitudine di Satana, il Primo Increato), ma sulle implicazioni fisiche della questione dell'Immortalità. I Greelnar–Ýdugh Rigeliani di danno il là.
Questi Alieni immateriali, evanescenti in quanto entità elettromagnetiche fatte di onde auto confinate, sono immortali (salvo laddove vengano distrutti, ovviamente : non sono Dei !). Possono esserlo proprio perché la loro natura fisica gabba i limiti della memoria biologica materiale. Qui noi abbiamo sviluppato una nostra visione dell'immortalità. In primis, rendere immortale un corpo non pone problemi teorici insormontabili. Un corpo è solo una macchina, che risponde alle esigenze generali di macchina : operare ciclicamente, sempre uguale a sé stessa, auto ripararsi, replicarsi nella misura richiesta senza errori. Anzi, il grado di irreversibilità, di usura, delle macchine reali, è un mero incidente di percorso, un difetto di progettazione, tutt'altro che qualcosa di necessario o utile al loro funzionamento ottimale. Una macchina biologica ideale potrebbe in teoria operare in eterno, scaricando l'entropia prodotta esclusivamente nell'ambiente, insieme a prodotti di rifiuto, e la sua eternità consisterebbe nel preservare in modo perfetto, senza errori, la sua informazione di auto replicazione e la capacità di auto riparazione.
Ma l'immortalità dello spirito, dell'anima, non è affatto la stessa cosa. A differenza del corpo (una macchina ciclica con una memoria fissa da preservare : il DNA o qualsiasi altra forma di *storage*), la mente deve crescere in modo perpetuo, additivo. Somiglia di più ad un registro, ad una BlockChain, che nei secoli accumula dati. Se li perde, perde sé stessa, ma per non perderli deve espandersi. Si badi che è molto probabile che il sonno REM non sia altro che una forma di manutenzione della memoria che, a causa dei limiti di spazio disponibile, cerca di selezionare le informazioni in modo da scartare il più possibile tra quelle meno rilevanti, in modo da non saturare lo spazio con spazzatura, riservandolo alle esperienze e ricordi più significativi. Quindi questo odioso limite fisico non inerisce solamente gli Immortali ! È già ben presente in noi mortali, e gestito nell'unico modo possibile : scegliere cosa buttare via. La mente di un Immortale invece deve comunque espandersi in "dimensioni" (diremmo in unità di memorizzazione ed in connessioni, il ché implica anche dimensioni fisiche),

e deve espandersi anche in velocità di elaborazione per collegare tra loro dati sempre più distanti, interconnessi da percorsi sempre più intricati, in una rete con un numero crescente di nodi. Questo è fisicamente impossibile, perché un corpo normale non può soddisfare queste esigenze. Una mente linearmente crescente ha anche consumi energetici più che linearmente crescenti. Poterbbe persino avere problemi a dissipare il calore computazionale generato, il che ne vincolerebbe persino la compattezza, il fattore di forma. È indifendibile. Gli Immortali dotati di un corpo materiale violano capisaldi noti.
Viceveras, un Immortale con una memoria finita e limitata, per poter continuare ad imparare e ricordare cose nuove, deve per forza spazzare via qualcosa proprio come già facciamo noi. Ma se noi che viviamo brevemente possiamo ancora permetterci di gettare solo la spazzatura e tenere tutti i ricordi pregiati, un Immortale, presto o tardi, dovrà gettare via **anche** quelli. Alla fine, ogni pochi secoli, sarebbe soggetto ad un turnover dei ricordi salienti così radicale da aver perso tutto il sé precedente, e del vecchio ego non sarebbe rimasto nulla. Un'immortalità del corpo che fa il paio con una sistematica amnesia di sé non è realmente tale.
Ed ecco il nostro Jolly ! Le entità elettromagnetiche sono radicalmente diverse.

La caratteristica unica dei Bosoni (tra cui i Fotoni o quanti di radiazione em) permette di potersi sovrapporre, e fondere e suddividere a piacimento, in modo pressoché infinito, senza che venga persa nessuna informazione e senza un limite spaziale alla densità di tali informazioni "modulate". Non stiamo dicendo che ciò sia plausibile in toto, sia chiaro ! C'è il problema del confinamento, 'risolto' con un espediente, un trucco retorico da quattro soldi tramite una parolona altisonante. E c'è il problema della dissipazione ed attenuazione (che i Greelnar–Ýdugh ben conoscono e che è la ragione della loro agognata simbiosi con la IA del Giravàgo e l'annidamento nei suoi banchi di memoria statica, e c'è Il Matto). I Bosoni comunque possono venire stipati in un dato spazio in modo infinito senza che vada perso nulla.
All'osservatore esterno può sembrare che qualcosa vada perso, che la radiazione si sia termalizzata, ma in realtà l'unico rischio è l'espansione, la dispersione e diluizione spaziale (che produce attenuazione). Noi sosteniamo (il ché vale anche per La Parola Sepolta → v. Æthéreum) che l'informazione non vada mai persa, e si nasconda nell'ubiquitario "rumore bianco" che permea il tutto, il Vuoto, e che chiamiamo rumore solo perché non siamo capaci di analizzarlo e comprenderlo alla risoluzione adeguata. Proponiamo che questo rumore abbia una caratteristica Frattale, auto simile, di complessità illimitata, e che possa contenere qualsiasi ammontare di informazioni.
I Greelnar–Ýdugh sono sovrapposizioni di onde modulate auto confinate (ecco il trucco retorico svelato), hanno il controllo della loro propagazione spaziale ottenuto con la modulazione : sono pacchetti di onde limitate che rimodulandosi possono circolare in spazi chiusi e limitati. Fatto ciò, possono compenetrarsi, sovrapporsi e separarsi, coesistere in numero illimitato in un dato volume di spazio (anche vuoto), perché i Bosoni non soggiacciono al Principio di Esclusione di Pauli. L'immortalità di queste eteree, elusive essenze è reale : i loro ricordi sono eterni, non hanno limite alla capacità di memoria, e il loro stoccaggio in sé non ha nessun costo energetico, diventano soltanto sempre più complessi, come Frattali che si sviluppino in profondità. Somigliano sempre più al rumore bianco, ma solo perché l'osservatore esterno non sa distinguere il vero rumore bianco, entropia pura, da queste onde sempre più complesse ed in apparenza simili ad esso. I Rigeliani elettromagnetici, come spiriti od anime incorporee, sono Alieni realmente immortali (possono venire distrutti però !) che non subiscono né l'ossificazione mentale, la fossilizzazione in vita, dei Vampiri di Anna Rice, né richiedono paradossi non plausibili come in teoria dovrebbe essere per gli Elfi così comunemente accettati per tali senza fare una grinza. Sebbene certamente più strani degli Elfi, non li riteniamo meno plausibili !
N.B. così come per i Fotoni anche per tutti gli altri Bosoni a spin intero vale lo stesso principio generale dell'infinita sovrapponibilità e l'evasione del ferreo vincolo a disporre di più spazio per stiparci più ricordi ed informazioni. Non abbiamo però mai preso in considerazione creature immateriali basate su onde gravitazionali, perché la generazione delle stesse richiede eventi astronomici abbastanza violenti e poco controllabili.

{E}

Ne I Venti del Giravàgo ci sono dei parenti strettissimi dei Rigeliani elettromagnetici della Branca {D}, che qui sono però conosciuti come Shyeezaar, pur essendo molto probabilmente la medesima razza o loro affini. Molte delle osservazioni fatte a proposito dei Greelnar–Ýdugh si applicano di conseguenza agli Shyeezaar, inclusa la loro fascinazione irrefrenabile per i felini (là i Furugatti o Magàtti, qui i Fufìri).

Ci sono inoltre dei veri Alieni al confine tra la Sci–Fi e la Fantasy : gli Ombràtili della Tarluna o Lunola di Hypnobòrea. Gli Ombratili hanno un aspetto fisico esteriore piuttosto plastico e mutevole e ciò che più li contraddistingue nell'aspetto sono gli occhi argentei a specchio (tipo i polipoidi di Independence Day, ecco). Per ragioni di opportunità (la convivenza ravvicinata con una forte maggioranza umanoide), sin da piccoli vengono condizionati ad assumere forme e posture tipicamente umanoidi, e a non ricorrere mai inavvertitamente alla Transizione Ombra (v. dopo), per loro istintiva in caso di stress, avendo appreso l'effetto traumatico sulle altre creature.

Si tratta di una piccola comunità insediatasi sull'Arca Slavonica in un'era di pesanti avarie, durante l'attraversamento della regione Altairiana : infatti gli Ombràtili sono dei Viònok–Ohl–Rhòndam. Ciò che più li caratterizza è la capacità di desincronizzazione temporale, conosciuta dagli umani non imbarbariti come la Transizione Ombra. La loro vibrazione attorno al tempo corrente fa diffondere la loro materialità parzialmente nel passato e nel futuro, conferendo loro la cosiddetta Impronta Temporale estesa (generalmente di pochi secondi al massimo). Questa dispersione a sua volta li rende capaci di compenetrarsi alla materia ordinaria. Possono attraversare pareti solide ed essere attraversati da altri corpi solidi, senza mescolarcisi, senza subire danno ma potendone arrecare, perché la loro presenza è diffusa, distribuita nel tempo attorno all'istante corrente. Insomma : se si osserva un'elica ruotare ad alta velocità non si vedrà più nessuna pala distinta, e nemmeno uno spazio vuoto nitido e del tutto trasparente, ma un intero cerchio un po' meno trasparente, come se le pale e lo spazio vuoto facessero una media agli effetti del passaggio della luce. Noi abbiamo pensato che se invece di una mediazione spaziale si potesse fare una mediazione temporale, le proprietà avrebbero simulato l'immaterialità effettiva. In particolare la delocalizzazione nel futuro rende i Viònok–Ohl–Rhòndam assai temibili per il fatto di poter portare attacchi retroattivi agli avversari (che sembrano provenire dal futuro) e di sfuggire ai loro. Solo un'entità (non della loro stirpe Altairiana) li supera in questo : è Il Matto (v. dopo).

I Qaavtyngamd sono Rigeliani, alleati dei Viònok–Ohl–Rhòndam, ma poco caratterizzati e sviluppati nella trama, anche se si sa di una loro tradizionale ostilità verso gli Shyeezaar. Vengono definiti come : "Entità evanescenti spirituali", il ché lascia presupporre una natura elettromagnetica simile a quella degli Shyeezaar stessi. Imparentati con essi ci sono i ragnacci della Lunola di Ràknea, capaci di tessere tele di metamateriali simili a trappole fotoniche, in grado di intrappolare la luce dei Fosfiròli. Questi tremendi ragni sono estesamente usati dai violacei Vampiri di Tundlugh (i Chiromagi), che li proteggono al fine di trarne la preziosissima polvere di Fosfiròlo (luce solida intrappolata in cristalli tessuti dai Rakneani).

Veniamo adesso al Matto. Questa elusiva, potentissima entità entra in simbiosi coi Fufìri ma non con uno solo alla volta né in modo continuativo con il medesimo (è piuttosto volubile), creando il misterioso Decimo Grande Amuleto : lo Gnàistor (amuleto di Gnàulia, causa della Gattùrnia).

Il vero nome del Matto, un antenato degli Shyeezaar, nella loro stessa lingua, è l'impronunciabile Rukshavankamjjug. Non si tratta di un'essenza singolare bensì plurima, collettiva, ed è il depositario della memoria storica dell'intera stirpe Shyeezaar, che conserva indefinitamente. Questo Alieno elettromagnetico si manifesta agli umani quasi soltanto nella Gattùrnia (che 'contagia' i Fufìri, è come un'allegra follia che produce anche bizze o 'futte' : – ***Dalle tre gobbe la riconoscerai !*** –), più raramente si mostra in modo diverso, come un enorme felino fulvo fatto di plasma. Lo Gnàistor è capace di una dispersione temporale analoga a quella degli Altairiani, pur essendo esso privo di massa, sicché i due processi non possano essere davvero intimamente equivalenti, ma di entità assai maggiore. È probabile che la Gattùrnia sfrutti **tachioni superluminali** per diffondersi nel tempo passato e futuro. È per questo che difende validamente i fratelli più giovani dagli attacchi dei guerrieri Ombra ed anche dagli ostili Qaavtyngamd.

Tolte queste specie principali, Tarlune e Lunole del Giravàgo sono un crogiolo multietnico laddove per molti millenni si sono mescolate specie esterne, attinte (anche per errore o per caso) da mondi e sistemi abitati

attraversati dall’Arca Colonizzatrice Drakul. Essa li ha raccolte ed in certa misura integrate alle specie originariamente umane, ma soggette a modificazioni di ingegneria eugenetica così radicali da renderle mezze aliene a propria volta. In particolare i Valghéboris (e le Valghérien o Fate dei Ghiacci) sono davvero poco umani : hanno un metabolismo misterioso e totalmente diverso, non possono più mangiare cibi classici. Ma anche i Vampiri Mòhrlar ed i Falchi Hasfol, entrambi alati a propria maniera, i Sirenidi anfibi di Hydràvis ed Æquòrea, ed i Lucertoloni mannari corazzati di Pyrophùrea e Xùlpyron, sono di attribuzione incerta. Sono essi ancora umani, o sono già Alieni ? Appartengono ancora all’ondata colonizzatrice terrestre o sono ormai soltanto cittadini della perduta Arca Slavonica ? Probabilmente stanno a metà strada. Ma nel finale la loro scelta di campo è chiara e cristallina, e dalle conseguenze cruciali per l’intero terribile scontro di civiltà tra i Solariani ed Altairiani.

{F}

La Parola Sepolta si snoda su due distinti piani di esistenza : quello fisico materiale e quello metafisico spirituale (l’Æthéreum o Mormorio). Vertendo questo testo prevalentemente sulle specie Aliene, verranno tralasciate le specie spirituali / metafisiche come Diavoli ed Angeli e loro correlati, che giocano una parte cruciale nella trama. Gli Alieni propriamente detti, nello sfortunato mondo di Kroangst, sono gli invasori Kittolakýrm, provenienti dalla cupa e misteriosa Keléndanogh. I locali non sappiano cosa sia : se un posto, un mondo, una galassia, una dimensione parallela. Keléndanogh è qualcosa di aspro, duro ed ostile, e precluso a qualsiasi analisi.
I guerrieri dell’Impero Keléndakar hanno una superiorità tecnologico scientifica, ma anche capacità cognitiva molto più elevata degli umani, sono ottumani molto forti, grossi e pesanti ma al contempo velocissimi, con riflessi e coordinazione neuromuscolare soverchianti. La forza d’invasione del terribile Gòbledrom possiede incrociatori interstellari, astrocaccia, cannoniere suborbitali ed un particolare tipo di esoscheletro da combattimento : i Malankìri (che ricordano un pochino i Gaymeneph di Zaibach, nell’anime *Visions of Escaflowne*). La loro tecnologia unisce tratti tipicamente Sci–Fi ad un vago sentore SteamPunk, ma non marcato quanto i residui obsoleti della scienza autoctona, rudimentale, rigorosamente vintage e SteamPunk. Si pensi al bizzarro marchingegno con cui Zvìrren e Miss Ahmoogh viaggiano nell’isola di Kregdnyll : un mescolone di elica azionata da un motore ad alcool, ali fisse, palloni aerostatici, in un coacervo aerodinamico stile Castello Errante di Howl.
I Kittolakýrm sono, in altre parole, Alieni puramente Sci–Fi, del tutto plausibili (anche caratterialmente) e, paradossalmente, sono proprio gli umani di Kroangst ad essere alquanto Fantasy ed implausibili, poiché dotati di vari poteri mentali o di Magia (anche se non in maggioranza). È proprio questa Magia (posseduta dai Maghi Zhalwýri e di origine religiosa, essendo mutuata dai Miracoli concessi agli uomini in seguito ad un Patto siglato da Dio Onnipotente e Khobb Vanahùr, il secondo Messia) che, sebbene gli autoctoni Kroangstiani siano sempre sull’orlo del tracollo, in tremante attesa della Terza Onda imminente, dà loro modo di resistere ancora, con tenacia, ed infine di arginare l’orda e strappare un armistizio permanente all’Imperatore Keléndakar.
Si veda però anche l’articolo sulla Divinità e Religione e quello sulle Grandi Armi e Strumenti del Potere, poiché la guerra su Kroangst si svolge in un duplice piano : materiale e spirituale, tecnologico e metafisico, ed è sul piano immateriale (l’Æthéreum o Mormorio) che vengono in effetti decise le sorti anche della battaglia sul campo sul piano fisico.

(a cura del gruppo Vì — Tarcìsio Astronnàrdi — ‘Vì’; integrazioni del gruppo Pàncer — Romèsto Trincagliùto — ‘Doréamon’ e di Rìddler).
(*Editor di bozze : Vì, Pàncer*)